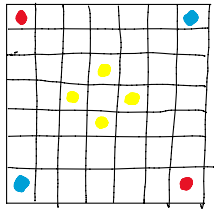


2 joueurs

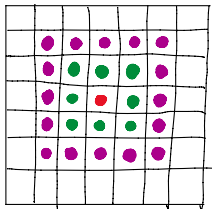
Plateau 7x7 cases

Rouge / Bleu



● obstacle inamovible
● ● pion du joueur

Deux mouvement possible :



● mouvement distant
● mouvement adjacent

Après un mouvement, il y a infection des pions adverses adjacent à la nouvelle case occupée.

Case enum \Rightarrow 0 = vide / 1 = pion rouge / 2 = pion bleu / 3 = obstacle
-1 = adjacent / -2 = distant

